

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Siswa yang berada di sekolah dasar merupakan individu pada usia perkembangan fisik maupun intelektual. Anak pada usia tersebut berkisar antara 6-12 tahun, pada tahap tersebut dialami pada masa pertengahan dan masa akhir kanak-kanak (tahun-tahun sekolah), buah pikiran tiap individu membawa siswa terlibat pengalaman-pengalaman yang baru dan kaya akan pengetahuan baru. Teori Erik Erikson (Desmita, 2009) yang membahas tentang perkembangan manusia dikenal dengan teori perkembangan psiko-sosial. Teori perkembangan psiko-sosial tersebut merupakan salah satu teori kepribadian terbaik dalam psikologi.

Erikson percaya bahwa kepribadian berkembang dalam beberapa tingkatan. Salah satu elemen penting dari teori tingkatan psiko-sosial Erikson adalah perkembangan persamaan ego. Perasaan ego adalah perasaan sadar yang dikembangkan melalui interaksi sosial. Perkembangan ego selalu berubah berdasarkan pengalaman dan informasi baru yang didapatkan dalam berinteraksi dengan orang lain. Erikson juga percaya bahwa kemampuan memotivasi sikap dan perbuatan dalam membantu perkembangan menjadi positif. Hal tersebut yang menjadi alasan teori Erikson disebut sebagai teori perkembangan psiko-sosial.

Erikson memaparkan teorinya melalui konsep popularitas yang bertingkat. Setiap tingkatan dalam teori Erikson berhubungan dengan kemampuan dalam bidang kehidupan. Jika tingkatannya tertangani dengan baik, maka individu tersebut merasa pandai. Jika tingkatan tersebut tidak tertangani dengan baik, maka individu tersebut akan tampil dengan perasaan tidak selaras. Siswa sekolah dasar berada diusia antara 6-12 tahun, maka menurut Erikson usia tersebut berada pada masa tekun/rajin dan merasa rendah diri. Melalui interaksi sosial, siswa mulai mengembangkan perasaan bangga terhadap keberhasilan dan kemampuan individu tersebut.

Individu yang didukung dan diarahkan oleh orang tua ataupun guru, akan membentuk perasaan terampil dan percaya keterampilan yang dimiliki. Individu yang menerima sedikit atau tidak sama sekali dukungan dari orang terdekat, baik orang tua, guru atau teman sebaya akan merasa ragu-ragu akan kemampuan untuk berhasil. Buah pikiran yang dicapai sebelumnya memotivasi individu tersebut untuk terlibat dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketika beralih ke masa pertengahan dan akhir kanak-kanak, individu tersebut mengarahkan energi menuju penguasaan pengetahuan dan keterampilan intelektual. Permasalahan yang dapat timbul pada tahun sekolah dasar adalah berkembangnya rasa rendah diri, timbul perasaan tidak kompeten dan tidak produktif. Namun Erikson yakin guru memiliki tanggungjawab khusus bagi perkembangan ketekunan siswa.

Kepentingan pengalaman lingkungan pada perkembangan. Pengalaman mengatur keseluruhan lingkungan biologis anak hingga lingkungan sosialnya. Masalah kesinambungan dan ketidaksinambungan berfokus pada rentang perkembangan melibatkan perubahan bertahap dan kumulatif atau tahap-tahap

yang berbeda (Santrock,2007). Perkembangan yang menekankan pada pengalaman biasanya menggambarkan perkembangan sebagai proses yang bertahap dan berkelanjutan, seperti benih tumbuh menjadi pohon.

B. Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam usaha kolaborasi harus dipandang penting dalam keberhasilan menyelesaikan tugas kelompok. Keterampilan tersebut dapat diajarkan pada siswa dan peran siswa dapat ditentukan untuk memfasilitasi proses kelompok. Peran tersebut mungkin bermacam-macam menurut tugas, misalnya: pengatur materi atau cerita, peran pembuat kesimpulan dan peran guru sebagai pemonitor proses belajar.

Hamdani (2011) mengungkapkan bahwa model *role playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Penghayatan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Imajinasi membantu siswa menghayati peran yang dimainkan. Oleh karena itu, pengalaman hidup siswa melalui mendengar, melihat serta keterlibatan akan memudahkan siswa berimajinasi.

Sanjaya (2011) berpendapat bahwa model *role playing* merupakan model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Melalui model *role playing* memudahkan penyampaian materi pembelajaran dengan memperagakan para tokoh yang dimainkan membuat belajar jadi lebih menyenangkan daripada hanya

mendengar cerita saja. Dapat disimpulkan bahwa model *role playing* merupakan metode pembelajaran dengan menyajikan pengalaman belajar menggunakan situasi tiruan untuk memahami konsep tertentu.

1. Konsep Peran

Manusia merupakan makhluk sosial dan individual, yang dalam hidupnya senantiasa berhadapan dengan manusia lain atau situasi-situasi di sekelilingnya. (Mulyasa,2014) mendefinisikan bahwa peran dapat sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan atau tindakan sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat peran yang baik diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi dan orang lain.

2. Tujuan *Role Playing* dalam Pembelajaran

Role playing dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut sejumlah siswa bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Hakikat pembelajaran *role playing* terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui *role playing* dalam pembelajaran, diharapkan para siswa dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara. (Huda,2013) tujuan model *role playing*,

meliputi: 1) Mengeksplorasi perasaan siswa. 2) Mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, 3) Mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan 4) Mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda

Pembelajaran dengan *role playing*, pemeranan tidak dilakukan secara tuntas sampai masalah dapat dipecahkan. Tujuan *role playing* menurut (Depdiknas,2004) meliputi: Melatih keterampilan tertentu, baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, Melatih memecahkan masalah, Meningkatkan keaktifan belajar, Memberikan motivasi belajar kepada siswa, Melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, Menumbuhkan daya kreatif siswa, dan Melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi

3. Kelebihan dan Kelemahan Model *Role Playing*

Kelebihan dan kelemahan selalu terdapat dalam setiap metode, strategi dan model pembelajaran, namun kelebihan dan kelemahan tersebut hendaknya menjadi referensi untuk penekanan-penekanan terhadap hal yang positif dan meminimalisir kelemahan-kelemahannya dalam pelaksanaan pembelajaran.

Hamdani (2011) mengungkapkan secara rinci beberapa kelebihan dalam model *role playing*, meliputi: siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan, Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

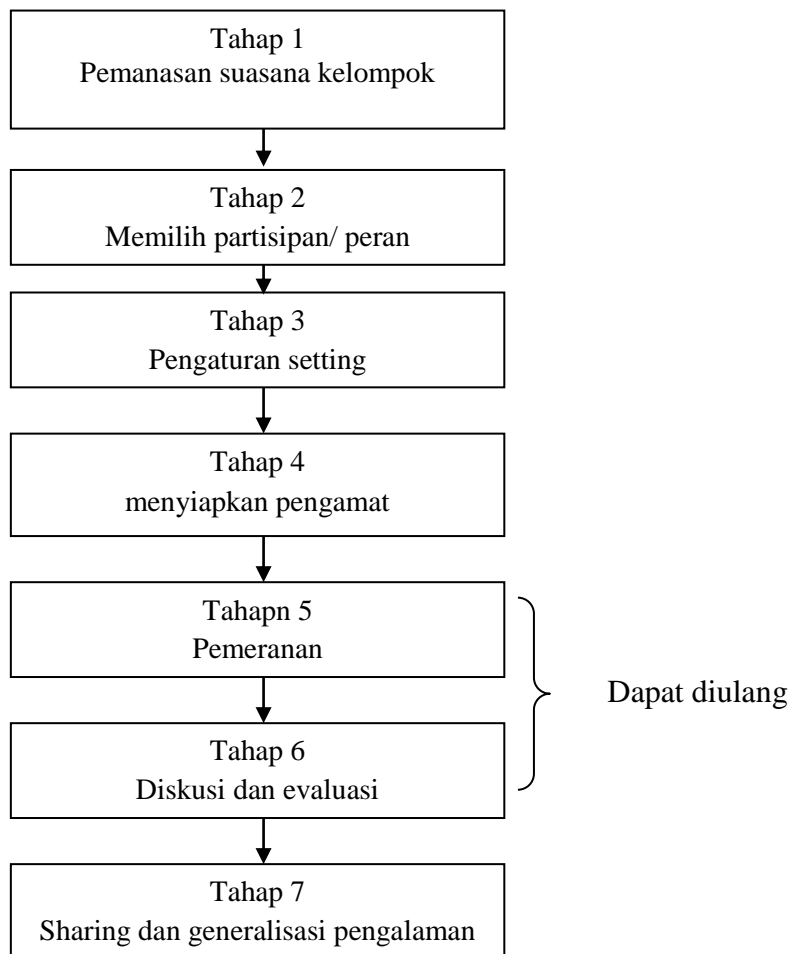
Sanjaya (2011) mengungkapkan kelebihan model *role playing*, meliputi: dapat dijadikan bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dunia keluarga, masyarakat maupun dunia kerja, dapat mengembangkan kreatifitas siswa, karena memberi kesempatan untuk memainkan peran-peran sesuai dengan topik yang dimainkan, dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa, memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial, dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Kelemahan model *role playing*, menurut Sanjaya (2013), meliputi: Pengalaman yang diperoleh tidak terlalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan, Pengelolaan yang kurang baik, sering dijadikan sebagai alat hiburan sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan, Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan model tersebut.

4. Sintak Model *Role Playing*

Langkah-langkah yang dapat dilihat dari tahap berikut dan disesuaikan dengan kelas yang akan melakukan *role playing*, dalam penelitian ini peneliti menggunakan kelas satu. Untuk itu langkah-langkah pada tahap bermain perannya lebih sederhana. Berikut sintak *role playing* menurut Mulyasa (2014), meliputi:

“Sedikitnya terdapat sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran: 1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, 2) memilih partisipan/ peran, 3) menyusun tahap-tahap peran, 4) menyiapkan pengamat, 5) pemeranan, 6) diskusi dan evaluasi, 7) pemeranan ulang, 8) diskusi dan evaluasi tahap dua, 9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.”



Gambar 1: Tahap *Role Playing*

(sumber: Miftahul Huda, 2013)

Beberapa tahap/sintak *role playing* yang telah diungkapkan oleh Mulyasa yang dapat dijadikan pedoman guru untuk pembelajaran dikelas. Untuk tahap pengulangan dapat dilakukan dapat juga tidak semua dilihat dari kondisi kelas, respon siswa tentang pengalaman terutama yang berkaitan dengan perasaan dan pendapat

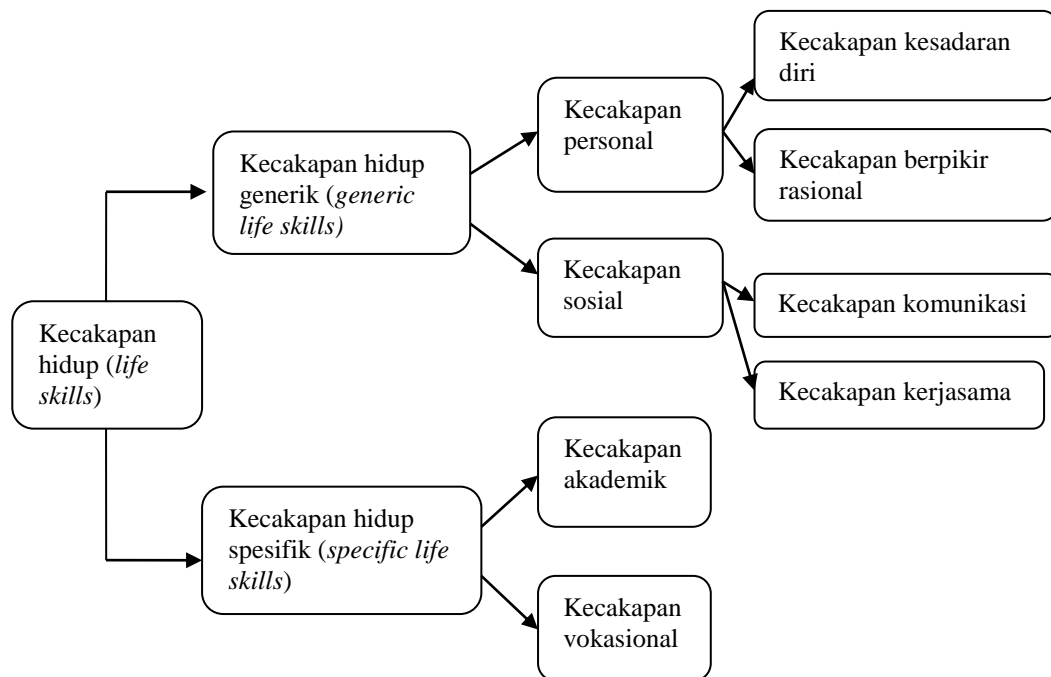
C. Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skills Education*)

Depdiknas (2003) *life skills* merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problema hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan

solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya. (UU RI no.14 tahun 2005 tentang guru dan dosen. Pasal 26 ayat 3) *life skill education* adalah pendidikan yang memberikan kecakapan personal, kecakapan sosial, kecakapan intelektual, dan kecakapan vokasional untuk bekerja atau usaha mandiri.

Kesimpulan dari *life skills education* merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang dan keadaan sekitar secara fungsional seperti membaca, menulis, menghitung, merumuskan, memecahkan masalah, dan bekerja dengan kelompok atau tim. Keberhasilan dari *life skills* sangat bergantung pada sejauh mana siswa dapat melihat orang-orang yang memberikan teladan tentang sifat-sifat tersebut.

Life skills education sebaiknya dilaksanakan untuk menangani masalah-masalah spesifik atau khusus, maka dalam penggunaannya untuk pembelajaran di sekolah hendaknya selalu memperhatikan kekhususan yang akan dikembangkan. Salah satu kecakapan hidup yang dikemukakan oleh depdiknas, bahwa kecakapan ada yang bersifat generik (*generic life skills*) dan kecakapan hidup spesifik (*specific life skills*). Dalam dua kelompok *life skills* tersebut terangkum jenis-jenis *life skills* sebagai berikut: kecakapan hidup (*life skills*) dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu kecakapan hidup generik (*generic life skills*) dan kecakapan hidup spesifik (*specific life skills*). Kecakapan hidup generik (*generic life skills*) terbagi menjadi dua yaitu kecakapan personal dan kecakapan sosial, sedangkan untuk kecakapan hidup spesifik (*specific life skills*) dibagi menjadi dua, yaitu kecakapan akademik dan kecakapan vokasional.



Gambar 2: Pembagian Kecakapan Hidup (*Life Skills*)

(Sumber: Mamat Supriatna, 2009)

Kecakapan generik (*generic life skills*) merupakan kecakapan yang harus dimiliki oleh setiap manusia yang terdiri atas kecakapan personal dan kecakapan sosial. Sedangkan kecakapan spesifik (*specific life skills*) merupakan kecakapan yang diperlukan seseorang untuk menghadapi problema bidang khusus seperti pekerjaan/kegiatan dan atau keadaan tertentu yang terdiri atas kecakapan akademik dan vokasional. Pengembangan kecakapan hidup pada jenjang sekolah dasar (SD) berbeda dengan jenjang pendidikan lainnya, misalnya di sekolah dasar pengembangan *life skills* lebih diprioritaskan pada kecakapan umum tanpa mengabaikan kecakapan yang lainnya.

United Nations Educational, Scientific and Cultural Sanjaya (2011) menyatakan bahwa pada dasarnya program *Life Skills* berpegang pada empat pilar pembelajaran, meliputi:

1. *Learning to know* (belajar untuk memperoleh pengetahuan)

Mengandung pengertian bahwa belajar itu pada dasarnya tidak hanya berorientasi kepada produk atau hasil belajar, akan tetapi juga harus berorientasi kepada proses belajar. Dengan proses belajar siswa bukan hanya sadar akan apa yang harus dipelajari, akan tetapi juga memiliki kesadaran dan kemampuan bagaimana cara mempelajari yang harus dipelajari.

2. *Learning to do* (belajar untuk dapat berbuat/bekerja)

Mengandung pengertian bahwa belajar itu bukan sekedar mendengar dan melihat dengan tujuan akumulasi pengetahuan, tetapi belajar untuk berbuat dengan tujuan akhir penguasaan kompetensi yang sangat diperlukan dalam era persaingan global.

3. *Learning to be* (belajar untuk menjadi orang yang berguna)

Mengandung pengertian bahwa belajar adalah membentuk manusia yang “menjadi dirinya sendiri”, dengan kata lain, belajara untuk mengaktualisasikan dirinya sendiri sebagai individu dengan kepribadian yang memiliki tanggung jawab sebagai manusia.

4. *Lerning to life together* (belajar hidup bersama orang lain)

Adalah belajar untuk bekerja sama. Hal itu sangat diperlukan sesuai dengan tuntutan kebutuhan dalam masyarakat global dimana manusia baik secara individual maupun secara kelompok tidak mungkin dapat hidup sendiri atau mengasingkan diri bersama kelompoknya.

Empat pilar UNESCO mengenai *life skills* tersebut dapat diartikan bahwa siswa belajar untuk mengetahui kemudian siswa belajar dibimbing untuk melakukan sesuatu dan siswa dituntun untuk belajar menjadi diri sendiri serta siswa diarahkan untuk belajar hidup dalam kebersamaan. Implikasi pembelajarannya adalah belajar bagaimana belajar, belajar dengan melakukan (praktek), belajar secara kontekstual dan belajar secara kooperatif.

Keempat pilar tersebut berjalan dengan baik jika diwarnai dengan pengembangan keragaman. Nilai-nilai keberagaman sangatlah dibutuhkan siswa dalam menapaki kehidupan dunia ini. Pengintegrasian nilai-nilai agama ke dalam mata pelajaran akan membentuk pribadi anak yang ber-Ketuhanan Yang Maha Esa.

Pendidikan yang berorientasi pada kecakapan untuk hidup tidak mengubah sistem pendidikan yang ada dan juga tidak untuk mereduksi pendidikan hanya sebagai latihan lapangan. Untuk mengimplementasikan program pembelajaran berbasis *life skills* bagi anak usia dini perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut: Kurikulum pada pendidikan anak usia dini didesain berdasarkan tingkat perkembangan anak, Materi maupun metodologi pendidikan yang dipakai dalam rangka pendidikan anak usia dini harus benar-benar memperhatikan tingkat

perkembangan mereka dan Kompetensi akademis merupakan alat untuk mencapai tujuan dan manipulasi.

a. Konsep Dasar

Life skills education mempunyai peran yang sangat besar terhadap peningkatan/perkembangan individu dan sosial dan penanganan terhadap masalah-masalah sosial, oleh karena itu konsep dasar *life skills education*, meliputi: 1) Demokratisasi, yaitu mencakup penghargaan dan perlindungan terhadap hak asasi manusia. 2) Tanggungjawab, yaitu baik terhadap diri sendiri maupun terhadap orang lain dan lingkungan serta terhadap Tuhan. 3) Perlindungan, yaitu baik terhadap diri sendiri maupun terhadap oranglain dan lingkungan.

Sebagai konsekuensi logis dari konsep dasar tersebut, maka *life skills education* mempunyai dampak terhadap model pengajaran pada para siswa akan belajar dalam situasi yang berbeda daripada dengan cara instruktif atau pendekatan komunikasi satu arah.

Life skills education yang akan dikenalkan yaitu sikap percaya diri, disiplin dan bekerjasama, dari ketiga sikap tersebut merupakan sikap yang dinilai dan diamati guru ketika siswa melakukan kegiatan di kelas dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari sehingga diharapkan siswa dapat mengerti, menghayati makna sikap tersebut serta menerapkannya tidak hanya asal tahu namun belum memahami makna sikap dan manfaatnya bagi kehidupan sosialnya.

b. Landasan Filosofis

Pendidikan sebagai suatu sistem pada dasarnya merupakan sistemasi dari proses perolehan pengalaman. Oleh karena itu, secara fisiologis pendidikan diartikan sebagai suatu proses perolehan pengalaman belajar yang berguna bagi siswa, sehingga siap digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Buku teks yang dirancang hanya memberikan informasi kepada siswa selanjutnya terjadi proses memorisasi. Aktifitas belajar mengikuti buku teks dan tujuan pembelajaran menekankan pada penambahan pengetahuan.

Pada dasarnya dalam pandangan konstruktivisme, pengetahuan tumbuh dan berkembang melalui pengalaman, maka dalam hal ini Nurhadi dan Agus Gerrad Senduk (2004) mengungkapkan bahwa paham konstruktivisme tugas guru adalah memfasilitasi proses tersebut dengan cara menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa, memberikan kesempatan siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri dan menyadarkan siswa agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar. Jadi paham konstruktivisme berbeda dengan paham objektif dalam hal tujuan pembelajaran.

c. Landasan Historis

Dasar minimal dari usaha mempertahankan hidup manusia terletak pada orientasi manusia ke arah tiga hubungan yaitu: hubungan manusia dengan yang maha pencipta yaitu Tuhan sekalian alam, hubungan dengan sesama manusia dan hubungan dengan ala sekitar. Sarana utama yang

dibutuhkan untuk mengembangkan kehidupan manusia adalah pendidikan, dalam dimensi yang setara dengan daya cipta, daya rasa dan daya karsa anggota masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu unsur dari aspek sosial budaya yang berperan sangat strategis dalam pembinaan satu keluarga.

d. Landasan Yuridis

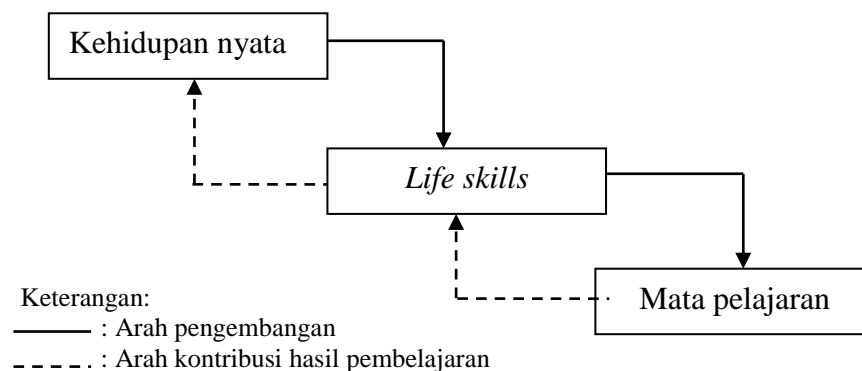
Perubahan mendasar yang dirancang dalam undang-undang sisdiknas yang baru antara lain: demokratisasi dan desentralisasi pendidikan, peran masyarakat, tantangan globalisasi, kesetaraan dan keseimbangan, jalur pendidikan dan siswa. Dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia guna mengejar ketertinggalan disegala aspek kehidupan dan menyesuaikan dengan perubahan global serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bangsa Indonesia melalui melalui DPR dan Presiden RI pada tanggal 11 juni 2003 telah mengesahkan undang-undang sistem pendidikan nasional yang baru. Undang-undang sisdiknas nomor 20 tahun 2003 yang terdiri dari 22 bab dan 77 pasal tersebut merupakan salah satu aplikasi dari tuntutan reformasi.

Life skills education merupakan pendidikan yang memberi bekal dasar dan latihan yang dilakukan secara benar kepada siswa tentang nilai-nilai kehidupan sehari-hari agar yang bersangkutan mampu, sanggup dan terampil menjalankan kehidupannya yaitu dapat menjaga kelangsungan hidup dan perkembangannya dimasa yang akan datang. Salah satu tujuan

life skills education adalah memberikan kesempatan kepada sekolah untuk mengembangkan pembelajaran yang fleksibel sesuai dengan prinsip pendidikan berbasis luas, serta mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya di lingkungan sekolah.

e. Proses *life skills education*

Proses *life skills* meliputi beberapa metode, strategi maupun model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dari *life skills* tersebut. *Generic life skills* dapat diinternalisasi atau disertakan dan dibiasakan melalui proses *life skills* yang direncanakan untuk dikuasai oleh siswa pada seluruh proses pembelajaran. Misalkan untuk menginternalisasikan kecakapan komunikasi dengan empati pada pembelajaran IPA, maka pada pelajaran tersebut diadakan kegiatan diskusi dengan anggota kelompok. Aktifitas tersebut guna mengharuskan siswa untuk melakukan proses komunikasi dengan anggota kelompok dengan demikian, walaupun belajar IPA namun siswa juga belajar untuk melatih kemampuannya dalam berkomunikasi. Hubungan siswa dengan *life skills* tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3: Hubungan antara Kehidupan Nyata, Kecakapan Hidup dan Mata Pelajaran

(Sumber:Sugeng listyo prabowo & Faridah nurmalia, 2010)

Generic life skills merupakan kecakapan yang diperlukan oleh semua orang dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai makhluk sosial maupun individual. *Generik life skills* dapat diinternalisasikan dalam setiap pembelajaran. Kejujuran, kedisiplinan, percaya diri, tanggungjawab, toleransi, motivasi berprestasi, kecintaan terhadap sesama, kecintaan terhadap lingkungan merupakan poin-poin dalam kesadaran diri pada *generic life skills*. Agar siswa dapat menguasai poin-poin tersebut tidak memungkinkan untuk diajarkan sebagaimana diajarkan mata pelajaran pada umumnya. Tetapi dalam setiap mata pelajaran harus dikaitkan dengan poin-poin tersebut yang merupakan tanggungjawab dari semua guru.

Ada tiga cara yang dapat digunakan untuk menerapkan *life skills* di sekolah, Sumiati (2007) antara lain: 1) Mata pelajaran yang dibebani *life skills* diajarkan pada satu atau beberapa mata pelajaran. 2) Mata pelajaran terpisah *life skills* diajarkan melalui mata pelajaran khusus yang terpisah, dengan demikian sekolah memerlukan guru yang sudah terlatih untuk mengajarkan *life skills* tersebut. 3) Diintegrasikan ke dalam mata pelajaran *Life skills* diajarkan terintegrasi/terpadu pada semua mata pelajaran (tidak terpisah dengan mata pelajaran) hendaknya dipraktikkan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

f. Tujuan *life skills education*

Life skills education menduduki posisi yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena manfaatnya, baik secara langsung ataupun secara

tidak langsung sangat dirasakan. Berikut ini tujuan yang dapat diperoleh dari pelaksanaan program, meliputi:

1. Meningkatkan Kemampuan dalam Teknik Pengajaran

Keterampilan berpikir kritis dan kemampuan mengambil keputusan sangat menunjang proses belajar yang baik. Kegiatan pendidikan selama ini dilakukan dengan model ceramah (satu arah dan instruktif), maka dalam penelitian ini diubah menjadi kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dengan mengaplikasikan model *role playing*. Komunikasi dua arah dengan memberikan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif. Perlu dipahami bahwa kegiatan yang menggabungkan antara aspek perilaku dan aspek perasaan akan lebih berhasil daripada dengan yang menekankan aspek perilaku saja. Selain itu, intervensi akan mudah diterima dan dimengerti karena tidak adanya beban hafalan dan tekanan psikologis.

2. Memberi Wawasan Berpikir yang Luas

Melalui *life skills* siswa dilatih untuk memperluas wawasan dan lebih peka terhadap keanekaragaman yang ada dilingkungannya dalam hal ini siswa diajak membicarakan masalah yang berhubungan dengan perbedaan dan realitas hidup lainnya seperti melihat konsep persamaan, berbagi, keadilan, dan penghargaan terhadap diri sendiri dan orang lain.

3. Memberi Kecakapan dalam Menghadapi Situasi Kehidupan Sehari-hari dan Percaya Diri

Siswa dalam berlatih *life skills*, diharapkan dapat mengembangkan dirinya untuk percaya diri dan berani mengemukakan pendapat terhadap hal-hal yang dianggap benar dan tidak benar.

g. Manfaat *Life Skills Education*

Manfaat atau dampak positif *life skills* bagi siswa menurut Sumiati (2007) adalah kecakapan personal yang diperoleh siswa dapat menumbuhkan keimanan dan ketaqwaan terhadap tuhan Yang Maha Esa, sebagai pondasi dalam membentuk dan mengembangkan akhlak mulia, rasa percaya diri, kemandirian, harga diri, dan kasih sayang kepada orang lain. Kecakapan sosial yang diperoleh siswa dapat membantu dalam mengadakan hubungan sosial dengan orang lain. Jika menghadapi permasalahan sosial mampu menghadapinya dengan cepat dan tepat, atau disiplin dan bertanggung jawab terhadap tugas yang dibebankan padanya.

Demikian siswa yang memiliki *life skills* memberi manfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat dan pemerintah daerah. Bagi diri siswa sendiri memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan mengembangkan diri menjadi pribadi yang lebih bermanfaat untuk lingkungan sekitar.

h. Kompetensi *life skills*

Life skills yang akan dikenalkan pada penelitian ini (tema 7 subtema 2 semester2), meliputi: Percaya diri yaitu memiliki kepercayaan diri dan harapan bahwa diri mempunyai kemampuan. Disiplin yaitu kemampuan untuk melatih kontrol atas tingkah laku dan emosi. Kerjasama yaitu: kemampuan berbagi kepemimpinan atau kegiatan seperti kemampuan menyelesaikan pendapat, memperhatikan dan menghargai pendapat orang

lain, atau mengambil keputusan dengan cepat dan tepat berdasarkan hasil musyawarah.

D. Pembelajaran Tematik dalam Kurikulum 2013

Mempersiapkan lulusan pendidikan memasuki era globalisasi yang penuh dengan tantangan dan ketidakpastian diperlukan pendidikan yang dirancang berdasarkan kebutuhan nyata dilapangan. Peran sebagai institusi pembelajaran tradisional tidak dapat dipertahankan dan perlu diubah menjadi institusi pencipta pengetahuan. Kurikulum dapat dipandang sebagai suatu rancangan pendidikan.

Pembelajaran berbasis kurikulum tematik (pendekatan tematik) merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instrukction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna dan otentik. (Majid,2014)

1. Landasan kurikulum 2013

Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan ketentuan yuridis yang mewajibkan adanya pengembangan kurikulum baru, landasan filosofis dan landasan empirik. Landasan yuridis merupakan ketentuan hukum yang dijadikan dasar untuk mengembangkan kurikulum dan mengharuskan adanya pengembangan kurikulum baru. Landasan filosofis adalah landasan yang mengarahkan kurikulum kepada manusia apa yang akan dihasilkan kurikulum. Landasan teoritis memberikan dasar-dasar teoritis pengembangan kurikulum

sebagai dokumen dan proses. Landasan empiris memberikan arahan berdasarkan pelaksanaan kurikulum yang sedang berlaku di lapangan.

a. Landasan Yuridis

Landasan yuridis kurikulum adalah Pancasila dan undang-undang dasar 1945, undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi. Pengembangan Kurikulum 2013 dijamin oleh Rencana Pendidikan Menengah Nasional. Landasan pengembangan Kurikulum 2013 lainnya adalah Instruksi Presiden Republik Indonesia tahun 2010 tentang Pendidikan Karakter, Pembelajaran Aktif Dan Pendidikan Wirausaha.

b. Landasan Filosofis

Pengembangan kurikulum 2013 Pancasila sebagai falsafah bangsa dan negara menjadi sumber utama dan penentu arah yang akan dicapai dalam kurikulum. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila adalah nilai-nilai dasar yang dikembangkan dalam kurikulum. Cara pandang bangsa Indonesia yang tercantum dalam rumusan Pancasila menjadi pedoman dalam pembangunan kualitas bangsa Indonesia serta filosofi pendidikan yang berbasis pada nilai-nilai luhur, nilai akademik, kebutuhan siswa, dan masyarakat.

c. Landasan Teoritis

Kurikulum 2013 dikembangkan atas dasar teori “pendidikan berdasarkan standar” dan teori kurikulum berbasis kompetensi. Pendidikan berdasarkan standar merupakan pendidikan yang menetapkan standar nasional sebagai kualitas minimal warga Negara untuk suatu jenjang pendidikan. Standar bukan kurikulum dan kurikulum dikembangkan agar siswa mampu mencapai kualitas standar nasional atasnya.

Kompetensi adalah kemampuan seseorang untuk bersikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan untuk melaksanakan tugas di sekolah, masyarakat dan lingkungan dimanayang bersangkutan berinteraksi. Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi siswa untuk mengembangkan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk membangun kemampuan yang dirumuskan dalam SKL.

d. Landasan Empiris

Sebagai Negara yang besar dari segi geografis, suku bangsa, potensi ekonomi, dan beragamnya kemajuan pembangunan dari satu daerah ke daerah lain, sekecil apapun ancaman disintegrasi bangsa masih tetap ada. Oleh karena itu, kurikulum harus mampu membentuk manusia Indonesia yang mampu menyeimbangkan kebutuhan individu dan masyarakat untuk memajukan jati diri sebagai bagian dari bangsa Indonesia dan kebutuhan untuk berintegrasi sebagai satu entitas bangsa Indonesia.

Dewasa ini kecenderungan menyelesaikan persoalan dengan kekerasan dan kasus pemaksaan kehendak sering muncul di Indonesia. Kecenderungan ini yang menimpa generasi muda, misalnya kasus perkelahian missal. Walaupun belum ada kajian ilmiah bahwa kekerasan tersebut berhulu dari kurikulum, tetapi beberapa ahli pendidikan dan tokoh masyarakat.

Berbagai elemen masyarakat telah memberikan kritikan komentar dan saran berkaitan dengan baban ajar siswa khususnya untuk sekolah dasar. Beban ajar ini salah satunya berhulu pada banyaknya mata pelajaran yang ada ditingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, kurikulum pada tingkat sekolah dasar perlu Iarahkan kepada peningkatan tiga kemampuan dasar, yakni baca, tulis dan hitung serta pembentukan karakter.

2. Karakteristik kurikulum 2013

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, Karakteristik kurikulum 2013 (Majid,2014) memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Berpusat pada siswa

Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktifitas belajar.

b. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa, dengan pengalaman langsung siswa dihadapkan pada

sesuatu yang nyata (*konkret*) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, dengan demikian siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat *luwes* (fleksibel) guru dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkan dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

3. Pendekatan Saintifik (*Scientific*)

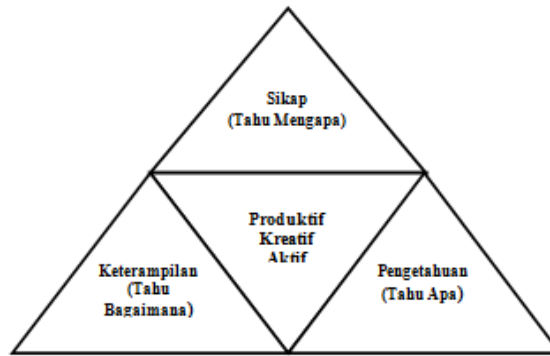
Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan *scientific*. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered approach*). Hal tersebut dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru (Majid,2014).

a. Kreteria pendekatan saintifik

Proses pembelajaran dengan berbasis pada pendekatan ilmiah harus dipandu dengan kaidah-kaidah pendekatan ilmiah. Maka, proses pembelajaran disebut ilmiah jika memenuhi kreteria, meliputi: Materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu, Penjelasan guru, respon siswa dan interaksi edukatif guru- siswa terbebas dari prasangka pemikiran subjektif, Mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analisis dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran, Mendorong dan menginspirasi siswa mampu berpikir berdasarkan hipotesis dalam melihat perbedaan, kesamaan dan tautan satu dengan yang lain, Mendorong dan menginspirasi siswa mampu memahami, menerapkan dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan subjektif dalam merespon materi pembelajaran, Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan, dan Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana, jelas dan menarik.

b. Langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan saintifik

Kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan saintifik. Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan.



Hasil belajar menghasilkan menghasilkan siswa yang produktif, aktif, dan inovatif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi

Gambar 4: Langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan *Scientific*

(Sumber: Majid, 2014)

4. Langkah-langkah pembelajaran dengan saintifik

a. Mengamati

Kegiatan mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningful learning*). Model ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media objek secara nyata, siswa senang dan tertantang dan mudah pelaksanaannya. Model mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu siswa, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Berikut langkah-langkah kegiatan mengamati dalam pembelajaran, meliputi: Menentukan objek yang akan diamati, Membuat pedoman pengamatan sesuai dengan lingkup objek yang akan diamati, Menentukan dimana tempat objek yang akan diamati, dan Menentukan secara jelas bagaimana pengamatan akan dilakukan untuk pengumpulan data.

b. Menanya

Berbeda dengan penugasan yang menginginkan tindakan nyata, pertanyaan dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan verbal. Istilah “pertanyaan” tidak selalu dalam bentuk “kalimat tanya”, melainkan juga dapat dalam bentuk pertanyaan, asalkan menginginkan tanggapan verbal.

Di dalam pembelajaran kegiatan bertanya berfungsi: Membangkitkan rasa ingin tahu, minat dan perhatian siswa pada suatu tema, Mendorong dan menginspirasi siswa untuk aktif belajar, serta mengembangkan pertanyaan, Mendiagnosis kesulitan belajar siswa, Menstrukturkan tugas-tugas dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan sikap, keterampilan dan pemahamannya, Membangkitkan keterampilan siswa dalam berbicara, mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban, Mendorong partisipasi siswa dalam berdiskusi, berargumen, mengembangkan kemampuan berpikir, dan menarik kesimpulan, Membangun sikap keterbukaan untuk saling memberi dan menerima pendapat atau gagasan, memperkaya kosa kata serta mengembangkan toleransi, Membiasakan siswa berpikir spontan dan cepat serta sigap dalam merespon persoalan yang tiba-tiba muncul dan Melatih kesantunan dalam berbicara dan membangkitkan kemampuan berempati satu sama lain.

c. Menalar

Menalar merupakan salah satu istilah dalam kerangka proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang dianut dalam kurikulum 2013 untuk menggambarkan bahwa guru dan siswa merupakan pelaku

aktif. Penalaran adalah proses berpikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Penalaran dimaksud merupakan penalaran ilmiah, walaupun penalaran nonilmiah tidak selalu tidak bermanfaat.

d. Mengolah

Pada tahap pengolahan ini, siswa sedapat mungkin dikoordinasikan belajar secara kolaboratif. Pada pembelajaran kolaboratif kewenangan dan fungsi guru lebih bersifat direktif atau manajer belajar. Dalam situasi kolaboratif tersebut siswa berinteraksi dengan empati, saling menghormati dan menerima kekurangan ataupun kelebihan masing-masing. Dengan cara semacam ini akan tumbuh rasa aman sehingga memungkinkan siswa menghadapi aneka perubahan dan tuntutan belajar secara bersama-sama saling bekerja sama, saling membantu mengerjakan hasil tugas terkait dengan materi yang sedang dipelajari (kegiatan elaborasi).

e. Mencoba

Untuk memperoleh hasil kerja yang nyata atau otentik, siswa harus mencoba atau melakukan percobaan, terutama untuk materi yang sesuai. Aplikasi model mencoba dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, keterampilan dan pengetahuan. Aktifitas pembelajaran yang nyata untuk ini adalah menentukan tema/topik sesuai dengan kompetensi dasar menurut tuntutan kurikulum, mempelajari cara-cara penggunaan alat dan bahan yang tersedia dan harus disediakan, mempelajari dasar teoritis yang relevan dan hasil eksperimen sebelumnya, melakukan dan mengamati percobaan, mencatat fenomena yang terjadi,

menganalisis dan menyajikan data, menarik kesimpulan atas hasil percobaan, dan membuat laporan dan mengkomunikasikan hasil percobaan.

f. Menyimpulkan

Kegiatan menyimpulkan merupakan kelanjutan dari kegiatan mengolah, bisa dilakukan bersama-sama dalam satu kesatuan kelompok, atau bisa juga dengan dikerjakan sendiri setelah mendengarkan hasil kegiatan mengolah informasi.

g. Menyajikan

Hasil tugas yang telah dikerjakan bersama-sama secara kolaboratif dapat disajikan dalam bentuk laporan tertulis dan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan untuk portofolio kelompok dan atau individu.

h. Mengkomunikasikan

Pada kegiatan akhir diharapkan siswa dapat mengkomunikasikan hasil pekerjaan yang telah disusun baik secara bersama-sama dalam kelompok atau secara individu dari hasil kesimpulan yang telah dibuat bersama. Kegiatan mengkomunikasikan ini dapat diberikan klarifikasi oleh guru agar siswa mengetahui secara benar jawaban yang telah dikerjakan.

E. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, penelitian sebelumnya akan digunakan sebagai pembandingan dengan penelitian yang akan dilakukan. Adapun paparan penelitian sebelumnya, meliputi:

1. Nadia Elok Putranti (2012) dalam penelitian dengan judul “*Mall* sebagai Fasilitas Pendidikan *Life Skills* untuk Anak” berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa bukan hanya di lingkungan kelas saja mengenalkan pendidikan *life skills* terhadap siswa serta untuk mengenalkan *life skills* guru tidak hanya melalui siswa usia remaja melainkan dikenalkan sejak masih tingkat sekolah dasar pun banyak manfaatnya.

Antara penelitian terdahulu memiliki perbedaan dan persamaan. Persamaan antara peneliti terdahulu dengan sekarang adalah sama-sama menggunakan *life skills*. Perbedaan peneliti terdahulu dengan sekarang yaitu peneliti terdahulu menggunakan *mall* sebagai fasilitas penyampaian *life skills* kepada siswa karena pada saat ini *mall* bukan hanya tempat untuk belanja saja namun sebagai sarana rekreasi, baik yang bersifat kesenian, event maupun olahraga. Sedangkan peneliti sekarang menggunakan kelas sebagai sarana penyampaian *life skills* namun menggunakan model pembelajaran *role playing* karena model tersebut merupakan model yang sering digunakan oleh guru kelas dalam penyampaian materi pelajaran.

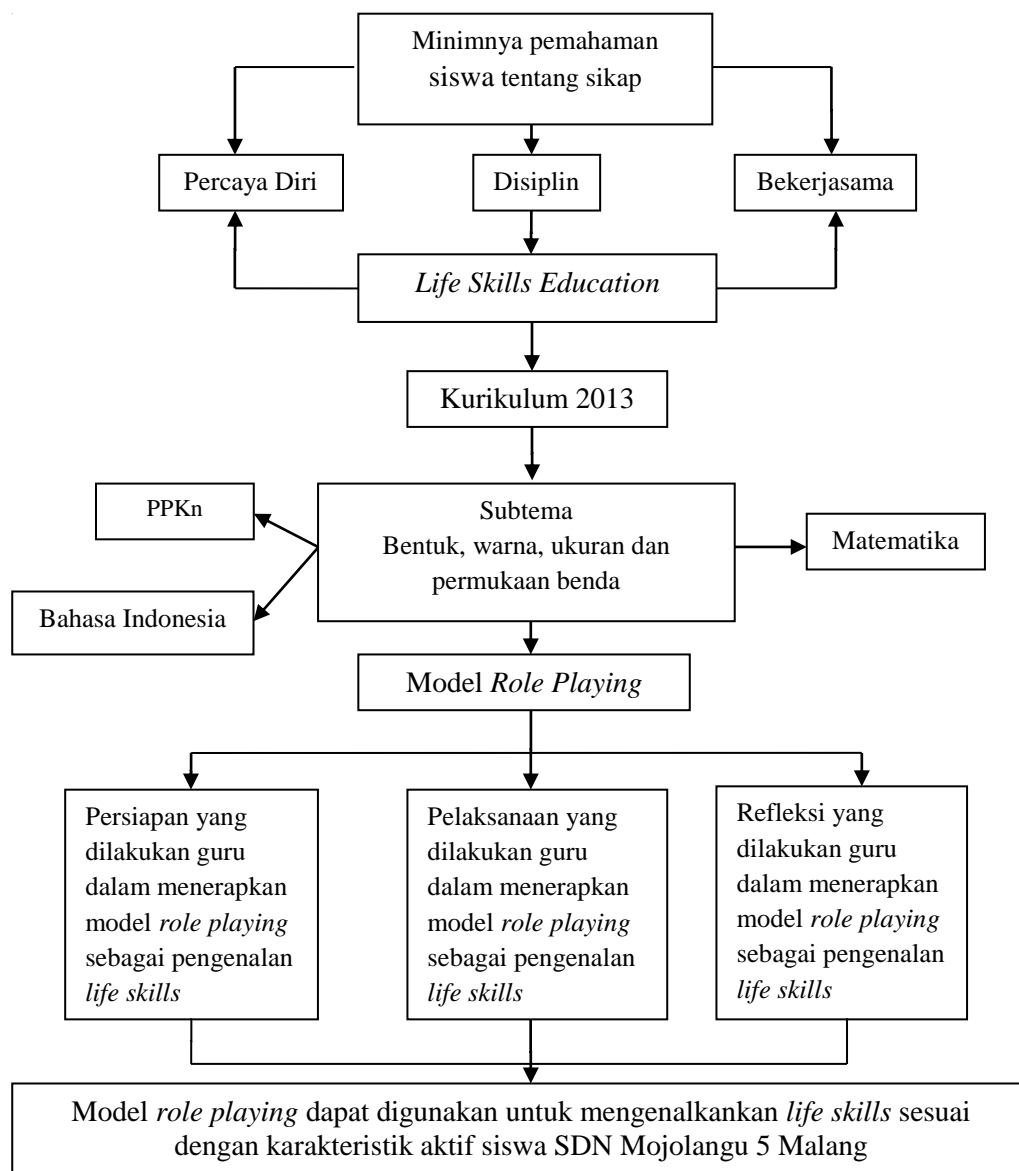
2. Melyani Sari Sitepu (2015) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Play* Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Di Yogyakarta” berkesimpulan bahwa metode *role play* mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar IPS.

Penelitian terdahulu dan sekarang memiliki perbedaan dan persamaan. Persamaan peneliti menyampaikan metode *role playing* kepada siswa di sekolah dasar dan madrasah. Perbedaan peneliti terdahulu menggunakan

penelitian eksperimen yang menggunakan antara metode role play dan metode konvensional.

F. Kerangka Pikir

Peneliti ingin menganalisis pengenalan *life skills* menggunakan strategi *role playing* pada siswa kelas satu SDN Mojolangu 5 Malang, berikut bagan kerangka pikir peneliti:



Gambar 5: Model Role Playing sebagai Mengenalkan Life Skills
(Sumber: penulis)